Колода

приключений

Карта правил/Карта судьбы

Отдайте карту ведущему и вытяните вместо неё две другие из колоды. Вы можете использовать только одну.

Правила

Перемешайте колоду в начале сессии. Выдайте каждому игроку по одной карте за каждый ранг его персонажа.

В течении сессии игрок может сыграть только одну карту, если у него нет специальных черт. Если в тексте сыгранной карты сказано вытянуть дополнительную карту, то игрок может сыграть ещё одну карту.

Игроки могут меняться картами, но не могут их просто отдавать.

Карты можно использовать в любой момент, согласно описанию.

Новая черта: Дитя судьбы

Тип: черта предыстории.

Требования: Новичок

Ваш персонаж — любимчик судьбы. Вы можете вытягивать и использовать одну дополнительную карту каждую сессию.

Взрыв

«Даже не говори мне про шансы».

Сыграйте эту карту вместо проверки параметра. Результатом проверки является успех с подъёмом.

Адреналиновый всплеск

«Ого, да он просто Нео!»

Ваш персонаж немедленно получает один дополнительный раунд, в котором у него есть как стандартное действие, так и перемещение.

Мистическое вдохновение

«Не знаю, как мне это удалось».

Все израсходованные пункты силы немедленно восстанавливаются.

Лучше ты, чем я

«Кенни! Они убили Кенни!»

Сыграйте, когда вашего героя успешно атаковали, и рядом оказался другой бедолага, будь он враг или союзник, который получит весь урон, предназначавшийся герою.

В яблочко!

«В любом доспехе найдётся смотровая щель».

Сыграйте после проверки урона успешной дистанционной атаки. Удвойте результат.

Связи

«Рой, вот ты где, старина. Как твои дела?»

Ваш герой встречает старого друга или приятеля, который сумеет помочь в текущих поисках или как-то облегчить ситуацию. Конечно же, он может потребовать ответную услугу.

Смертоносный удар

«Ой-ой, после такого точно останется шрам!»

Сыграйте после проверки урона успешной атаки в ближнем бою. Удвойте результат.

Щегольский наряд

«Да. Я сногшибателен, детка».

Ваш персонаж одевается на свидание, приём, встречу или другое мероприятие наряднее обычного. Добавьте +4 к его Харизме до конца текущей сцены.

Враг

«И вот мы снова встретились».

Сыграйте в начале сессии. Один из злодеев, по выбору ведущего станет заклятым врагом вашего героя. Вы не можете осуществлять проверки на прочность, если он наносит урон. Каждую сессию вы получаете, пока враг не побеждён, ещё одну карту приключений.

Озарение

«Новичкам везёт».

Иногда можно просто интуитивно понять. Ваш герой получает до конца сессии навык со значение d6, если прежде у него этого навыка не было.

Последний рывок

«Впечатляюще. Очень впечатляюще».

Сыграйте, чтобы добавить 1d6
к любой проверке параметра.
Правила взрывного броска применимы.

Лёгкая царапина

«Вставай, Хикс, хватит валяться».

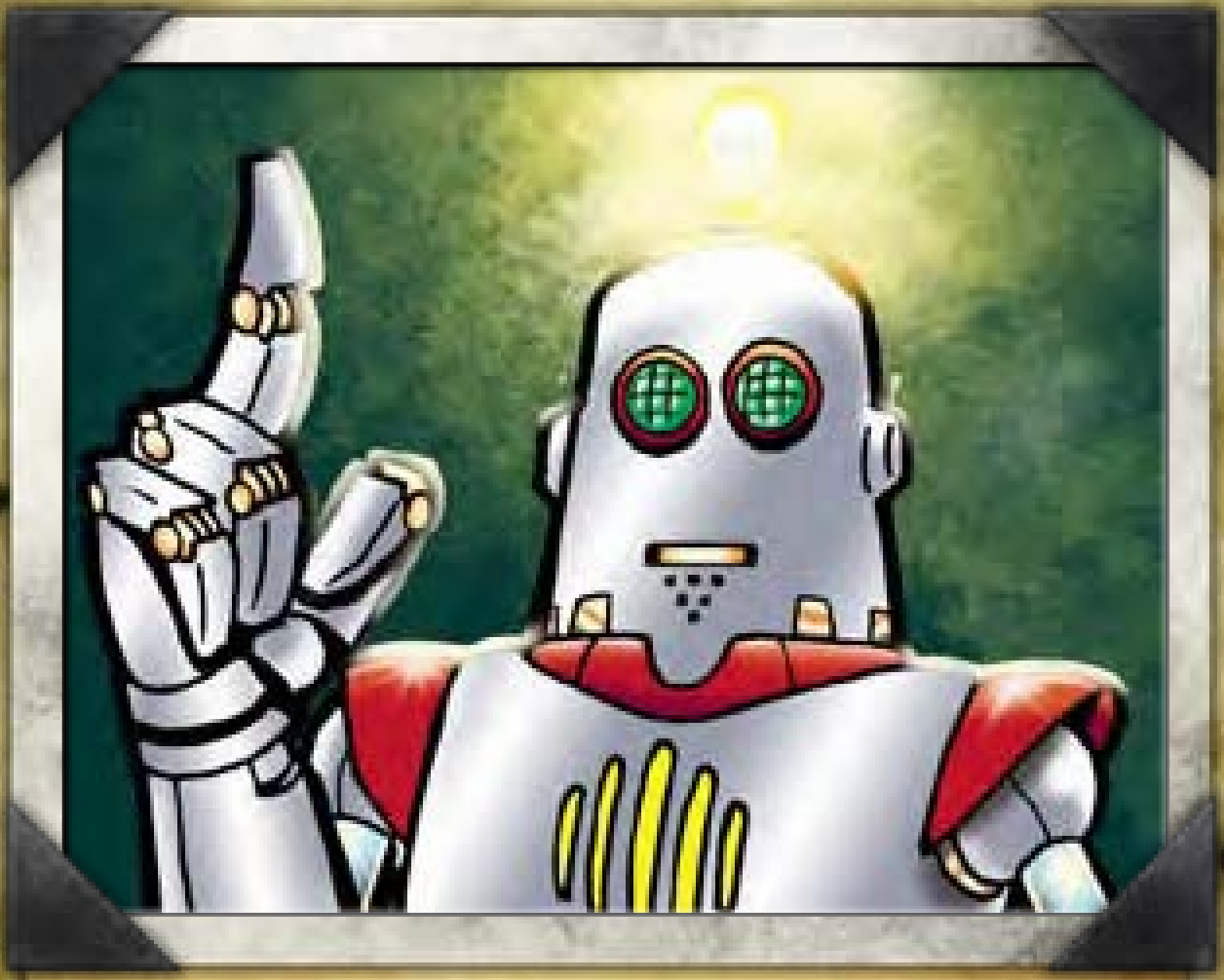
Сыграйте, чтобы любой раненый в этой сцене (бою) статист немедленно исцелился и вышел из шока.

Народный герой

«Она грабила богатых и раздавала всё беднякам...»

Сыграйте после того, как спасли группу людей. Теперь ваш персонаж и его спутники — локальные герои, — и местные жители всегда готовы оказать им помощь.

Поиск улик



«Постойте, у меня есть идея!»

Сыграйте эту карту, чтобы получить от ведущего совет или зацепку, как выйти из затруднительного положения или решить текущую проблему.

Кавалерия прибыла!

«Я думал, вы уже никогда не явитесь».

На помощь героям приходят силы, определяемые ведущим.

Старый тайник

«Нужен гаечный ключ? Здесь, посреди пустыни? Я могу это устроить».

Ваш герой добывает необходимые ему простые вещи, такие как еда и питьё, коробка патронов, деньги на комнату в отеле или таверне...

Вдохновение

«У нас будет только одна попытка. Всё или ничего, парни!»

Ваш герой и все его союзники получают +2 ко всем проверкам параметров до конца текущего раунда.

Последний рубеж

«Спиной к спине!»

Ваш герой и стоящие вплотную союзники (даже если они подошли после того, как вы сыграли карту) получают +2 к Защите и Стойкости до конца боя или появления джокера.

Пора поквитаться

«Так ты прикончишь этого доходягу с пушками или будешь дальше валяться?»

Сыграйте в начале боя, если никто не вытянул джокера. До тех пор пока не будет вытянут джокер или не закончится бой, никто не может осуществлять проверки на прочность.

Романтический интерес

«Будешь заходить почаще?»

Сыграйте на персонажа ведущего, чтобы стимулировать романтический интерес к вашему персонажу. Жертва карты будет помогать герою, но может и доставить неприятности, всякое бывает.

Счастливый случай

«Хвала Господу, у меня в кармане была эта серебряная фляжка!»

Сыграйте это карту, чтобы полностью отменить урон от одной атаки.

Сбой механизма

«Звяк!»

Сбой может быть любым: заклинивший пистолет, порванная струна... Устройство можно починить, но потребуются 10 минут работы и проверка Ремонта со штрафом –4.

Самопожертвование

«Я в ответе за команду!»

Сыграйте, если стоящий рядом с вами союзник получил урон.
Вместо него этот урон получаете вы.

Не сегодня

«Ты промазал. Теперь моя очередь».

Сыграйте эту карту при проверке на попадание любой атаки любого персонажа. Эта проверка автоматически считается критическим провалом.

Расплата

«Это тебе за моего отца!»

Сыграйте на противника, если он дикая карта. Ваш герой осуществляет атаки и проверки урона против оппонента с преимуществом +2 до конца текущей сцены.

Миротворец

«Подождите, я его знаю...»

Ваш герой может улучшить отношение группы статистов к себе, возможно, узнав кого-то в толпе, соблюдая этикет или вручив взятку. Эта карта не работает, если персонажи враждебны герою, но может помочь во всех остальных случаях.

Всплеск силы

«Господи, откуда во мне ТАКАЯ мощь?!»

Персонаж немедленно восстанавливает 2d6 пунктов силы. Он может превысить свой максимальный запас, тогда все излишки пропадут к концу сцены.

Сплочение сил

«Ко мне!»

Сыграйте, чтобы все союзники в зоне слышимости или видимости моментально вышли из шока.

Подкрепление

«Они повсюду. Игра окончена, док».

Сыграйте во время боя. К вашим противникам подходит подкрепление. Их состав решает ведущий. После этого все игроки тянут по карте приключений.

Честь и слава

«Это же ты победила дракона из Инсбурга, да?»

Сыграйте после того, как совершите подвиг. Вы получаете постоянный бонус +1 к Харизме среди тех, кто о вас слышал и кому это важно (обычно ведущий назначает 50% шанс при знакомстве).

Откровение

«Ты не поверишь, что я только что обнаружила».

Ваш герой находит всю доступную информацию при проведении исследования или видит все слабости встреченного монстра.

Яростный отпор

«Это было больно. Теперь моя очередь».

Сыграйте после того, как ваш герой получил хотя бы одно ранение. После это все его атаки наносят дополнительные 2 единицы урона до конца боя или сцены.

Второе дыхание

«Мне уже намного лучше».

Ваш герой исцеляется от всех ранений (но не увечий), полученных в этом бою. Если он был в состоянии шока, то моментально приходит в себя.

Лови момент!

«С дороги!»

Персонаж действует как будто вытянул джокера в этот раунд боя.

Кто-то проболтался

«Ты же не хочешь огорчить её, амиго?»

Тот, кому вы задаёте вопросы, расскажет всё, что вы хотите узнать, если сам владеет информацией. Неважно, задавался вопрос вежливо, с угрозами или ответы выбивались силой.

Командная игра

«По моему сигналу...»

Ваш герой и все стоящие рядом союзники получают преимущество +4 к следующей проверке параметра. Союзники должны быть рядом только тогда, когда играется карта.

Перебежчик

«Сколько они заплатили тебе?»

Ваш герой убеждает или подкупает незначительного противника, чтобы тот оказал услугу—помог сбежать или раскрыл местонахождение «босса», к примеру.

Ты не пройдёшь!

«Именем Её Величества, ваш путь закончится здесь и ни шагом дальше!»

Ваш персонаж получает преимущество +2 ко всем проверкам атаки и урона. Этот эффект длится, пока персонаж не двигается с места или не получает ранение.

Многословный злодей

«Ха! Глупцы! Вы считали, что можете сорвать мой дьявольский план?»

Сыграйте на противника, если он дикая карта, чтобы он потерял своё следующее действие в бою (или минуту вне боя), разглагольствуя о своих планах и восхищаясь своей гениальностью.

Удачная находка

«Добро, измеряемое в чистом золоте».

Сыграйте эту карту, когда обыскиваете местность или врага ради сокровищ и трофеев. Вы находите всё, что возможно найти в этой ситуации. Или же лучший результат по таблице случайных наград.

Щипцы и виски

«Сейчас будет немного больно».

Сыграйте, если персонаж ранен. Одно его ранение исцеляется, но остаётся шрам. Осуществите бросок по таблице увечий. Если шрам заметен, то он даёт штраф –1 к Харизме.

Мурашки по коже

«Сначала я отпилю вам головы…»

Сыграйте эту карту в бою. Ваш персонаж делает или говорит что-то настолько ужасное, что все в страхе замирают. Все свидетели происшедшего, как союзники, так и враги в шоке.

Тревога! К оружию!

«Встать пораньше — это весьма умеренная цена за победу».

Сыграйте, если вас или ваших союзников застали врасплох. Все союзники и вы действуете и тянете инициативу как обычно. Нападающие не получают преимуществ.

Разъярённая толпа

«Сжечь ведьму!»

Сыграйте в бою. Толпа озлобленных местных, в количестве 2 на каждого персонажа игрока, присоединяются к этой драке в качестве союзников. Используйте параметры солдата.

Импульс

«Я положу этому конец!»

Обладатель Мистического дара может использовать силу, не расходуя пункты силы и удваивая наносимый урон. После этого он должен осуществить проверку Выносливости со штрафом –2 или получить уровень усталости.

Переговоры

«Я взываю к древнему праву на переговоры!»

Все существа, способные понимать речь, останавливают схватку и слушают речь вашего героя в течении как минимум 30 секунд (5 раундов). Во время переговоров можно предпринимать только защитные действия.

Из огня да в полымя!

«Быстрее, прыгайте в эту мусоросжигательную шахту!»

Сыграйте, чтобы избежать смерти, пленения или иной неприятной ситуации для себя или своего союзника. При этом события развиваются, приводя к новым проблемам, на выбор ведущего.

Всегда вовремя

«К тому времени стало слишком поздно».

Потратьте фишку, чтобы выбрать из оставшейся колоды приключений любую карту и сыграть её вместо этой. Нельзя использовать карты из сброса или из рук других игроков.

Быстрый переход

«Пришпорим лошадей и будем в городе уже к закату!»

Дистанция, проходимая персонажами за день, удваивается на один день. Либо один персонаж получает удвоенный Шаг на один раунд.

Дрёма

«Мне нужно прилечь на полчаса».

Сыграйте, если у вашего персонажа есть хотя бы полчаса для отдыха, и его никто не отвлекает. Он спит полчаса, после этого восстанавливаются все пункты силы и снимаются уровни усталости.

Неожиданное знание

«А ведь я читал про таких».

Ваш персонаж читал что-то о том негуманоидном существе, с которым он сражается. Он знает одну из его слабостей, если таковые есть, и получает преимущество +2 к проверкам атаки и урона до конца сессии в сражении с такими существами.

Брутальность

«Без понятия, как я это сделал».

На один бой или сцену ваш персонаж получают одну любую дополнительную черту, невзирая на все её требования.

Только не соверши ошибки

*«Это не месть,
это возмездие».*

Сыграйте, если встретили любое существо с иммунитетами или неуязвимостью. Один из персонажей может игнорировать данные особенности существа в этом бою.